UN GIOCO DI BRUNO FAIDUTTI

CITADELS™

DUEL



Regolamento

Always Board Never Bored

Guillaume Montiage
e Manuel Rozoy

Z-MAN games

asmodee

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.

Panoramica

In *Citadels™ Duel* i giocatori si sfideranno in un'esaltante gara di astuzia e ambizione. Due mastri costruttori rivali competono per dare forma al futuro della cittadella, ingegnandosi per realizzare il piano che garantirà più ricchezze e otterrà gloria eterna.

I giocatori devono costruire importanti edifici in vari quartieri, da affollati centri commerciali a formidabili roccaforti militari, mentre si assicurano i servizi di personaggi influenti come l'astuto Mercante, la letale Assassina e la spietata Condottiera. Ogni alleato reclutato rappresenta un vantaggio che entrambi i giocatori possono reclamare, quindi è necessario anticipare le mosse dell'avversario e agire con decisione.

Quando l'ultimo edificio verrà costruito, il costruttore più ricco si aggiudicherà la vittoria.



Always Board
NEVER BORED
alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.

Contenuto



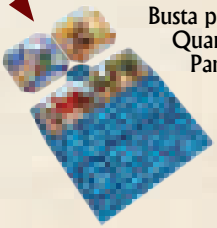
16 Tessere Quartiere Base
(4 Militare, 4 Religioso,
4 Commerciale, 4 Nobiliare)



10 Tessere
Quartiere Unico



4 Tessere Quartiere di Partenza
(1 Militare, 1 Religioso,
1 Commerciale, 1 Nobiliare)



Busta per Tessere
Quartiere di
Partenza



1 Plancia
del Consiglio



25 Monete d'Oro



2 Supporti per Tessere
Quartiere Unico



9 Segnalini Seggio del Consiglio



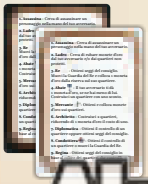
Sacchetto
per Tessere
Quartiere
Base



Sacchetto
per Tessere
Quartiere
Unico



9 Carte
Personaggio



2 Carte
Consultazione



1 Miniatura
Guardia del Re

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames

Preparazione

❶ **Scegliere un Colore:** Ogni giocatore prende 1 carta consultazione e 1 supporto per le tessere quartiere unico. Il colore dello stemma sul supporto (bianco o nero) indica il colore del giocatore. Ogni giocatore colloca il proprio supporto davanti a sé.

NOTA: Se si tratta della prima partita, assemblare i due supporti piegandone indietro i lati per poi bloccarli con la barra trasversale. Poi infilare nei supporti la parte frontale, per creare un appoggio per le tessere.

❷ **Preparare i Quartieri di Partenza:** Inserire le 4 tessere quartiere di partenza (⛏) nel sacchetto nero e pescarne casualmente 2 da collocare al centro del tavolo, una accanto all'altra. Riporre le altre 2 nella scatola. La tessera quartiere di partenza più vicina al giocatore bianco deve mostrare il lato bianco, a indicare che il giocatore bianco attualmente controlla questo quartiere. La tessera quartiere di partenza più vicina al giocatore nero deve mostrare il lato nero, a indicare che il giocatore nero attualmente controlla questo quartiere.

❸ **Pescare le Tessere Quartiere Unico (vedi alle pagine 14 e 15):** Collocare tutte le tessere quartiere unico nel sacchetto viola. Ogni giocatore pesca casualmente 3 tessere quartiere unico dal sacchetto, collocandone 2 sul proprio supporto (senza mostrarle) e rimettendo l'altra nel sacchetto. Se si tratta della prima partita, ogni giocatore può semplicemente pescare 2 tessere quartiere unico.

❹ **Creare la Fila dei Quartieri Base:** Mescolare tutte le tessere quartiere base. Creare 4 pile con 4 tessere quartiere base ciascuna, per formare la fila dei quartieri. Collocare la fila dei quartieri a un lato dell'area di gioco.

❺ **Preparare la Plancia del Consiglio:** Collocare la plancia del consiglio al lato opposto dell'area di gioco rispetto alla fila dei quartieri base, e collocare la Guardia del Re al centro della plancia. Collocare 8 dei 9 segnalini seggio del consiglio intorno alla Guardia del Re: 4 con il lato nero a faccia in su e 4 con il lato bianco a faccia in su. Lanciare in aria il segnalino rimanente per determinarne casualmente il colore e collocarlo nello slot rimasto.

Always Board NEVER BORED
alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.



6 Creare la Riserva Generale: Raggruppare tutte le monete d'oro e collocarle accanto alla plancia del consiglio.

7 Distribuire le Monete d'Oro di Partenza: Il giocatore con 5 seggi del consiglio del proprio colore sulla plancia del consiglio prende 2 monete d'oro dalla riserva generale, creando una pila personale. Il giocatore con 4 seggi del consiglio del proprio colore prende 4 monete d'oro, creando la propria pila personale.

8 Collocare le Carte Personaggio: Formare un mazzo con le 9 carte personaggio e collocarlo a faccia in giù accanto alla plancia del consiglio.

Always Board
NEVER BORED
w.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames

Concetti Chiave

Capacità dei Personaggi

Ogni personaggio possiede capacità che permettono ai giocatori di ottenere monete d'oro, costruire o assumere il controllo di quartieri e ottenere seggi del consiglio quando viene giocato. Alcune capacità diventano più potenti in base al numero dei quartieri di un determinato colore che un giocatore controlla: Nobiliare, Religioso, Commerciale, Militare e Unico.



Alcuni personaggi possiedono capacità separate da un *oppure* o da una *e*. Se sono separate da un *oppure*, solo una capacità può essere scelta quando si gioca quella carta. Se sono separate da una *e*, vengono risolte tutte dall'alto verso il basso. Tutte le capacità sono facoltative, il che significa che un giocatore può saltare 1 o 2 capacità di un personaggio.

Le capacità di alcuni personaggi, come l'**Abate**, l'**Architetto** e la **Condottiera**, riducono il costo dei quartieri. Usando queste capacità, i costi possono essere ridotti fino a un minimo di 0.

Always Board
NEVER BORED
alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.

Ottenere Monete d'Oro

Quando una capacità permette di ottenere o spendere monete d'oro, prendere o rimettere quelle monete nella riserva generale. Nella rara eventualità che la riserva sia vuota, non è possibile ottenere monete d'oro.

Costruire Quartieri nella Città

All'inizio della partita, ogni giocatore controlla 1 quartiere nella città, indicato dal colore del bordo della tessera. Ogni volta che un giocatore costruisce un quartiere, sceglie una tessera quartiere dalla fila dei quartieri base o dal proprio supporto con i quartieri unici e ne paga il costo in monete d'oro.



Poi colloca la tessera (con il lato del proprio colore rivolto a faccia in su) in modo che sia ortogonalmente adiacente a una tessera quartiere qualsiasi già presente nella città (inclusa una tessera dell'avversario). Le tessere allineate diagonalmente non sono considerate adiacenti tra loro.

Bonus Costruzione – Quando un giocatore costruisce un quartiere, colloca 1 moneta d'oro dalla riserva generale su quella tessera per ogni quartiere adiacente dello stesso colore di quello appena costruito, inclusi i quartieri controllati dall'avversario.

Griglia dei Quartieri – I giocatori devono costruire i quartieri collocando le tessere all'interno di una griglia 4x4. Si possono collocare le nuove tessere quartiere in qualsiasi direzione, partendo dalle tessere quartiere di partenza.



Quartieri Unici – Ogni volta che un giocatore costruisce un quartiere, può costruire uno dei propri 2 quartieri unici invece di uno della fila dei quartieri. Ogni quartiere unico ha una capacità speciale: alcune di esse si attivano quando vengono costruiti, mentre altre rimangono attive per tutta la partita.

La Guardia del Re



La Guardia del Re può essere mossa dal Re e dalla Condottiera in un qualsiasi quartiere della città.
La Guardia del Re **protegge** sia il quartiere in cui si trova sia i quartieri adiacenti a esso, a prescindere dal giocatore che li controlla. Un quartiere protetto non può essere bersagliato dal Ladro, dalla Diplomatica o dalla Condottiera.

Quartiere Non Protetto
Un quartiere ***non*** adiacente al quartiere della Guardia del Re è considerato un quartiere non protetto.

Ottenere Seggi del Consiglio

Alcune capacità dei personaggi permettono di ottenere seggi del consiglio girando un segnalino seggio del consiglio sul lato del proprio colore. I seggi del consiglio possono fornire un bonus alla fine di un round e punti alla fine della partita.

Seggi del Consiglio
La rosa bianca/nera sulle carte personaggio permette di girare un seggio del consiglio sul lato del proprio colore.



Always Board
NEVER BORED
alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.

Round di Gioco

Citadels Duel si svolge in una serie di round. Ogni round è diviso in 3 fasi:

1. **Fase di Selezione**
2. **Fase di Risoluzione**
3. **Fase di Espansione**

1. Fase di Selezione

a. Mescolare le 9 carte personaggio e distribuirne 4 a ogni giocatore. Scartare a faccia in giù la carta personaggio rimanente accanto alla plancia del consiglio per creare la pila degli scarti.

b. Ogni giocatore sceglie 2 carte personaggio da conservare e passa le 2 carte rimanenti all'avversario.

c. Ogni giocatore scarta a faccia in giù 1 delle 4 carte personaggio che ha in mano.

2. Fase di Risoluzione

In questa fase, il numero in alto a sinistra di ogni carta personaggio viene pronunciato a voce alta in ordine crescente, a partire da 1 (l'Assassina), poi 2 (il Ladro) e così via fino a 9 (la Regina). Quando viene chiamato il numero di un personaggio, chiunque abbia quella carta la gioca davanti a sé attivando le capacità del personaggio. Se nessun giocatore ha quella carta personaggio in mano, la carta viene saltata.

I giocatori continuano a chiamare le carte personaggio, giocandole o saltandole, finché non viene chiamato l'ultimo numero (il 9, la Regina).

3. Fase di Espansione

Durante questa fase, il giocatore con il maggior numero di seggi del consiglio ottiene 3 monete d'oro **e** costruisce un quartiere. L'altro giocatore può poi ottenere 2 monete d'oro **oppure** costruire un quartiere. I giocatori possono costruire un quartiere solo se possono pagarne il costo, perché in questa fase non ricevono aiuti dai personaggi. Poi, se nella griglia 4x4 della città ci sono ancora slot vuoti, i giocatori iniziano un nuovo round.

Fine della Partita

Una volta che la griglia 4x4 della città è completa, la partita termina (eventuali bonus di costruzione ed effetti di quartiere unico vengono comunque applicati).

Ogni giocatore ottiene:

- Un ammontare di punti pari al costo totale di tutti i quartieri che controlla
- 1 punto per ogni moneta d'oro sui quartieri che controlla
- 1 punto ogni 2 seggi del consiglio che controlla

Il vincitore è il giocatore che ha totalizzato più punti. In caso di parità, vince il giocatore con più monete d'oro nella propria pila personale. Se la parità persiste, vince il giocatore con più seggi del consiglio.



Always Board
NEVER BORED
alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.

Capacità dei Personaggi



L'Assassina (1)

Quando giochi l'Assassina, nomina un personaggio. Se il personaggio nominato è nella mano del tuo avversario, quel personaggio viene collocato sul tavolo e le sue capacità non vengono risolte in questo round.



Il Ladro (2)

Quando giochi il Ladro, nomina un personaggio. Se il personaggio nominato è nella mano del tuo avversario, puoi rubare un totale massimo di 3 monete d'oro prendendole dalla sua pila personale e/o dai suoi quartieri non protetti.



Il Re (3)

Quando giochi il Re, puoi risolvere entrambe queste capacità:

1. Ottieni 1 seggio del consiglio, poi ottieni 1 altro seggio del consiglio per ogni quartiere Nobiliare che controlli.
2. Muovi la Guardia del Re in un quartiere qualsiasi. Puoi collocare 1 moneta d'oro dalla riserva generale su di esso. Devi muovere la Guardia del Re per poter collocare la moneta d'oro.



L'Abate (4)

Quando giochi l'Abate, puoi risolvere entrambe queste capacità:

1. Se hai meno monete d'oro rispetto al tuo avversario, egli deve darti 1 moneta d'oro.
2. Costruisci 1 quartiere. Per ogni quartiere Religioso che controlli, il costo del nuovo quartiere è ridotto di 1 moneta d'oro. **In questo modo, è possibile costruire un quartiere gratuitamente.**



Il Mercante (5)

Quando giochi il Mercante, ottieni 3 monete d'oro, poi colloca 1 moneta d'oro dalla riserva generale su un massimo di 2 quartieri Commerciali che controlli.



L'Architetto (6)

Quando giochi l'Architetto, costruisci un massimo di 2 quartieri. Il costo di 1 di quei quartieri è ridotto di 1 moneta d'oro. **In questo modo, è possibile costruire un quartiere gratuitamente.**

Always Board
NEVER BORED
alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.



La Diplomatica (7)

Quando giochi la Diplomatica, puoi risolvere **1 di queste 2** capacità:

- Perdi un numero di seggi del consiglio pari al valore di un quartiere per ottenere il controllo di quel quartiere, girando la tessera sul lato del tuo colore. ***Nota:*** *Il valore di un quartiere corrisponde al numero di monete d'oro mostrato sul lato sinistro della tessera più le eventuali monete d'oro collocate sul quartiere. Le eventuali monete collocate sul quartiere rimangono sulla tessera anche quando viene girata.*
- Ottieni 2 seggi del consiglio.



La Condottiera (8)

Quando giochi la Condottiera, puoi risolvere **1 di queste 2** capacità:

- Ottieni il controllo di un quartiere, girando la sua tessera sul lato del tuo colore, pagando il valore del quartiere ridotto di 1 per ogni quartiere Militare che controlli. **In questo modo, è possibile ottenere il controllo di un quartiere gratuitamente.** ***Nota:*** *Il valore di un quartiere corrisponde al numero di monete d'oro mostrato sul lato sinistro della tessera più le eventuali monete d'oro collocate sul quartiere. Le eventuali monete collocate sul quartiere rimangono sulla tessera anche quando viene girata.*
- Muovi la Guardia del Re in un quartiere qualsiasi.



La Regina (9)

Quando giochi la Regina, ottieni 1 seggio del consiglio per ogni colore diverso tra i quartieri che controlli (Nobiliare, Religioso, Commerciale, Militare e Unico).

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames

Quartieri Unici



Armeria – Dopo averlo costruito, puoi muovere la Guardia del Re in questo quartiere.



Biblioteca – Quando costruisci un quartiere, aggiungi 2 monete d'oro per il bonus costruzione invece di 1.



Covo di Ladri – Dopo averlo costruito, prendi le eventuali monete d'oro da 1 quartiere non protetto e collocale nella tua pila personale.



Ministero – Dopo averlo costruito, ottieni 2 seggi del consiglio.



Pozzo dei Desideri – Dopo averlo costruito, puoi prendere 1 moneta d'oro dalla tua pila personale e rimetterla nella riserva generale. Se lo fai, puoi costruire di nuovo.

Always Board
NEVER BORED
alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.



Pub – Dopo averlo costruito, i giocatori con meno di 3 monete d'oro ottengono 2 monete d'oro dalla riserva generale.



Scuola di Magia – Quando risolvi le capacità di un personaggio, puoi considerare questo quartiere di un colore qualsiasi.



Statua – Puoi costruire a costo 0 questo quartiere se è adiacente a un quartiere di costo 4 che controlli.



Tesoreria Imperiale – Dopo averlo costruito, colloca 2 monete d'oro aggiuntive su questo quartiere.



Torre d'Avorio – Questo quartiere non può essere bersagliato dalle carte personaggio 2 (il Ladro), 7 (la Diplomatica) e 8 (la Condottiera).

Ringraziamenti

Design del Gioco Originale Citadels: Bruno Faidutti

Design del Gioco: Guillaume Montiage e Manuel Rozoy

Design del Gioco Aggiuntivo: Waleed Ma'arouf

Sviluppo del Gioco: Waleed Ma'arouf con Benjamin Cichoski, Kevin Ellenburg, Brooks Flugaur-Leavitt, Daniel Mandel, Peyton Schwiebert, Jorge Zhang

Illustrazioni: Damien Mammoliti, Graey Erb, Aldrey de Godoy

Illustrazione di Copertina: Aldrey de Godoy

Progetto Grafico: Randy Delven, Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Direzione Creativa: Bree Woodward

Direzione Artistica: Tony Mastrangeli

Modellazione: Luigi Terzi

Produzione: Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Revisione: Dan Varrette

Organizzazione Playtest: Drew Tschetter, Emile de Maat, Sloth O'Wheeler

Marketing: Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Direzione Studio: Mike Hummel

Team Z-Man: Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Ringraziamenti Speciali: Justin Anger, Michael Blomberg, Bryan Bornmueller, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Paul Klecker, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Nota degli Autori: Siamo profondamente grati a Bruno Faidutti per la fiducia e per averci dato l'opportunità di arricchire il suo classico senza tempo.

Playtest: Jacques Bariot, Josh Beppler, Erwan Berthou, Mathieu Blayo, Arnaud Brachetti, Seb e Isaac Braun, Baptiste Cazes, Charles Chevalier, Ian Clévy, Fallon Crouse, Natacha Deshayes, Toma Duboc, Johannes Duckeck, Brooks Flugaur-Leavitt, Pierre Frey, David Ha, Brianna Harstad, Julian Horn, François Jourdain, Paul Klecker, Lorne Knutson, Patch & Zack Lochon, Seb Makhlouf, Chris Mercado, Cam Miller, Elisa Minch, Josh Moline, Antonin Mérieux, Sébastien Duverger Nédellec, Cristoph Noetzli, André Nordstrand, Joachim von Oetinger, Alexandar Ortloff-Tang, Patrice Pain, Léa Roulée, Gaby Rozoy, Étienne Schaeffer, Liv Sheppard, Kaden Sitrin, Kevin Van Sloun, Val Solor, Isaac Sorensen, Aaron Strunk, Split Perspective Studios, Marcus Toepper, Tai Tran, Sophie Viger, Steinar Watne, Alex Werner, Clarence Wethern e tutti i giocatori di Ludopathiques.

EDIZIONE ITALIANA DI ASMODEE ITALIA

Traduzione: Elisabetta Colombo

Revisione: Aurora Casaro e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames